

# ALBION

De Klaus-Jürgen WREDE

Joueurs : 2 - 4 personnes

Âge : à partir de 12 ans

Durée : environ 75 minutes

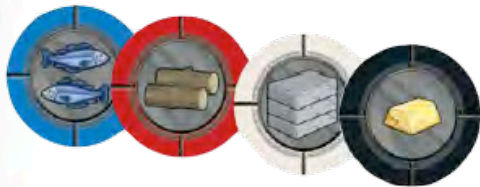
## MATÉRIEL



48 niveaux de "Colonie" dans 4 couleurs (chaque fois 3 x le niveau I, 3 x II, 3 x III et 3 x IV)



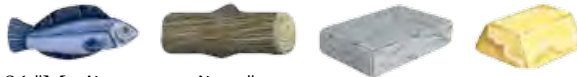
36 niveaux de "Château" dans 4 couleurs (chaque fois 3 x le niveau I, 3 x II et 3 x III)



48 niveaux "Entreprise de matière première" de 4 types (Pêche, Dépôt de bois, Carrière et Mine d'Or) (par matière première 1 x le niveau I, 1 x II et 2 x III)



24 niveaux de "Fortification" dans 4 couleurs (chaque fois 2 x le niveau I, 2 x II et 2 x III)



84 "Matières premières"  
(24 x poisson, 22 x bois, 20 x pierre et 18 x or)



12 "Légionnaires" en 4 couleurs  
(3 par couleur)



16 "Colons" en 4 couleurs  
(4 par couleur)



35 "Pictes" :  
17 x recto "Paix"

18 x recto "Attaque"

Verso

1 plateau de jeu



1 marqueur Premier joueur



28 "Marqueurs de Mouvement"  
(1 x de chaque couleur et 24 x neutre)

## IDÉE ET BUT DU JEU

En tant qu'envoyés de l'Empereur Romain, les joueurs colonisent Albion, ancienne dénomination de la Grande-Bretagne avant l'arrivée des Romains. Une lutte éclate parmi les envoyés pour obtenir les meilleurs résultats et ainsi les faveurs de l'Empereur. Équipé seulement de quelques matières premières, ils construisent des colonies, des châteaux et des fortifications. L'amélioration de leurs bâtiments les approvisionnent en colons, légionnaires, ainsi qu'en ressources et étend ainsi leur champ d'action dans l'île. Celui qui parvient à prendre l'ascendant sur la concurrence et à se défendre contre les attaques des Pictes remporte la victoire après avoir terminé sa troisième colonie.



## PRÉSENTATION D'UNE PARTIE À 4 JOUEURS







## MISE EN PLACE

- Chaque joueur reçoit dans une couleur : 4 Colons, 3 Légionnaires, 1 Marqueur de Mouvement et les 12 x niveaux de Colonie, 12 x Entreprise de matière première, 9 x Château, 6 x Fortification. Les marqueurs et les pions dont on ne se sert pas retournent dans la boîte.
- Les Marqueurs de Mouvement neutres et les Matières premières sont placés à proximité du plateau de jeu.
- Les Pictes sont triés en fonction du nombre de joueurs :  
A 4 joueurs, tous les Pictes sont utilisés.  
A 3 joueurs, on retire 3 Pictes "Paix" et 2 Pictes "Attaque" qui retournent dans la boîte.  
A 2 joueurs, on retire 7 Pictes "Paix" et 2 Pictes "Attaque" qui retournent dans la boîte.  
Les Pictes restants sont mélangés face cachée et répartis face cachée dans les régions vertes foncées. Dans chaque région, un symbole avec 3 pierres indique le nombre de Pictes qui doivent y être placés face cachée. Il reste toujours deux Pictes, ceux-ci sont remis face cachée dans la boîte (cf. la page 2).
- Chaque joueur place sa Pêcherie de Niveau I dans la région "Poisson" et son Dépôt de Bois de Niveau I dans la région "Bois" (voir également page 2).
- On détermine le premier joueur au hasard. Il reçoit le marqueur Premier Joueur, qu'il conserve durant toute la partie, et les Matières premières suivantes : 3 x Poisson et 1 x Bois. Le second joueur dans le sens horaire reçoit 3 x Poisson et 2 x Bois. Le troisième joueur reçoit 3 x Poisson et 3 x Bois. Le quatrième joueur reçoit 3 x Poisson et 4 x Bois.
- Chaque joueur place l'une de ses Fortifications de Niveau I et un Colon dans la région de départ verte claire au sud de l'île.
- Dans le sens horaire, en partant du premier joueur, les joueurs placent un Château de Niveau I dans n'importe laquelle des deux régions vertes foncées sans Pictes visibles, qui sont limitrophes au dessus de la région verte claire (voir également en page 2). Pour cela, chaque joueur reçoit immédiatement un Marqueur de Mouvement neutre.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur commence. Les autres suivent dans le sens horaire. A son tour, on accomplit l'une des deux actions suivantes :

**A - Se déplacer et Construire** ou **B - Prendre des ressources**



### A - SE DÉPLACER ET CONSTRUIRE

Un joueur qui choisit cette action, déplace d'abord tous ses pions (Colons et Légionnaires) qui se trouvent sur le plateau, en respectant les règles de déplacement vers un maximum de régions avec les points de déplacement dont il dispose. Ensuite il peut construire avec chacun de ses Colons un bâtiment ou une amélioration. Si un joueur ne veut ou ne peut pas construire, son Colon s'arrête dans une région et pourra avancer lors d'un prochain tour.

#### REGLES DE DEPLACEMENT

Un joueur a à sa disposition autant de points de mouvement qu'il a de Marqueurs de Mouvement placés devant lui. Au début de la partie ce sont deux marqueurs. On reçoit d'autres Marqueurs de mouvement lors de la construction des Châteaux. On ne peut déplacer que ses propres Colons ou Légionnaires. On ne peut pas utiliser la mer pour traverser. Le fait de traverser une frontière coûte un point de mouvement. Le joueur peut répartir les points de mouvements à sa disposition sur ses Colons et Légionnaires. Ainsi, par exemple, avec 4 points de mouvement

- un Colon peut traverser 4 frontières, ou
- un Colon peut traverser 2 frontières, un autre Colon 1 frontière et un Légionnaire 1 frontière.

Le nombre de pions dans une région n'est pas limité. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses points de mouvement.

#### LEGIONNAIRE

Les Légionnaires sont des unités militaires qui défendent la région dans laquelle ils se trouvent, contre les Pictes. On reçoit des Légionnaires lors de la construction d'une colonie de Niveau I et/ou II. Durant son mouvement normal, un Légionnaire peut transporter un Picté face cachée. Un Picté face cachée est emporté au début ou pendant le tour du Légionnaire et est déposé pendant ou à la fin du mouvement. Le Picté est alors révélé. Un Légionnaire ne peut pas transporter un Picté déjà face visible. Les Pictes ne peuvent pas être transportés dans les régions vertes claires et les régions de Matières premières.

*Exemple 1: Christian (rouge) a 4 points de déplacement. Il utilise 3 points de déplacement pour déplacer son Légionnaire au travers de 3 frontières. En premier, il transporte les Pictes A au travers d'une frontière. Le Légionnaire traverse seul la frontière suivante et transporte les Pictes B vers la région dans laquelle il a également transporté les Pictes A. Pour son quatrième point de mouvement, il déplace l'un de ses Colons d'une région.*



## ACTION DE CONSTRUCTION DES COLONS

Quand un joueur a terminé son déplacement, il peut, avec chacun de ses Colons présents sur le plateau, construire un bâtiment ou réaliser une amélioration. S'il a plusieurs Colons dans une région, chacun de ses colons peut réaliser une action de construction. Si ses Colons sont répartis dans diverses régions, il choisit l'ordre dans lequel il accomplit ses actions. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul bâtiment dans chaque région. Les améliorations d'un bâtiment sont empilées les unes sur les autres.

**Remarque:** chaque joueur doit avoir construit au moins l'une de ses trois colonies dans l'une des trois régions avec une couronne de laurier.



Fortification



Entrepise



Château



Colonie

Une action de construction est composée de 4 phases :

- I. Payer avec des matières premières (éventuellement payer le tribut) et placer l'amélioration face cachée
- II. Le Colon retourne sur la région de départ
- III. Révéler un Picté
- IV. Révéler l'amélioration et utiliser ses avantages

### 1) PAYER AVEC LES MATIERES PREMIERES ET PLACER L'AMELIORATION FACE CACHÉE

Chaque fois qu'un bâtiment ou une amélioration est construite, le coût en matières premières dépend du type de bâtiment :

- Une amélioration de bâtiment de niveau I coûte 1 matière première de son choix.
- Une amélioration de bâtiment de niveau II coûte 2 matières premières **différentes**.
- Une amélioration de bâtiment de niveau III coûte 3 matières premières **différentes**.
- Une amélioration de bâtiment de niveau IV coûte 4 matières premières **différentes** (c.à.d. 1 Poisson, 1 Bois, 1 Pierre et 1 Or).

Après le paiement des matières premières, la nouvelle amélioration de bâtiment est, pour l'instant, placée face cachée dans la région (empilée sur une autre amélioration existante). Les matières premières retournent dans la réserve, excepté le paiement du **tribut à la construction**.

#### Païement du tribut à la construction

On doit payer un tribut à la construction dans les régions vertes foncées. Ce sont les régions dans lesquelles des Pictes se trouvent en début de partie. Dans les deux régions vertes claires et les quatre régions de matières premières, il n'y a jamais de tribut à payer.

Si un joueur construit dans une région verte foncée et qu'au moins un bâtiment de niveau supérieur et de n'importe quel type s'y trouve déjà, les propriétaires des bâtiments de niveau plus élevé ont droit à une partie des matières premières à payer. Le propriétaire du bâtiment avec le niveau le plus élevé choisit en premier une des matières premières à payer et la prend pour lui. Les autres joueurs qui ont droit à une partie du tribut à la construction, se suivent en fonction du niveau de leurs bâtiments. En cas d'égalité, le premier joueur à choisir est celui qui est assis le plus près du joueur qui a construit, dans l'ordre du tour. Chaque joueur reçoit, au maximum, une matière première, les matières premières restantes retournent dans la réserve. Il est possible que des joueurs ne reçoivent pas de matières premières bien qu'ils possèdent un bâtiment de niveau plus élevé dans la région. Un bâtiment de niveau I qui se trouve dans une région, est plus élevé qu'un bâtiment de niveau I qui vient d'y être construit.



*Exemple 2 : Serge (noir) veut améliorer sa Fortification du niveau I au niveau II. Pour cela il paie 1 Poisson et 1 Bois. Dans la même région, Christian (rouge) possède une Colonie de niveau II et Sébastien (blanc) a une Fortification de niveau III, ces deux constructions sont de niveau plus élevé. Claude (bleu) est au même niveau avec son Château de niveau I. Seuls Sébastien et Christian reçoivent le tribut. Sébastien (blanc) doit choisir en premier et prend le Bois, Christian (rouge) prend le Poisson restant.*

### 2) LE COLON RETOURNE SUR LA REGION DE DEPART

Après avoir payé les matières premières, le Colon qui a réalisé l'action de construction retourne sur la région de départ verte claire. Il ne peut plus exécuter d'action durant ce tour.



### 3) REVELER UN PICTE

Chaque fois que l'on construit un bâtiment ou une amélioration, **tous les joueurs** qui possèdent un bâtiment dans cette région doivent s'attendre à une attaque des Pictes. S'il n'y a aucun Pictes face cachée dans la région, il n'y a aucune attaque. S'il y a au moins un Pictes face cachée lors de la construction dans la région, un Pictes doit être révélé.

Le Pictes indique "**Paix**", tous les Pictes de la région ont un comportement pacifique et rien ne se passe. Le Pictes pacifique révélé est retiré du jeu. Par contre, si un Pictes indique "**Attaque**", le Pictes révélé reste dans la région et une attaque a lieu immédiatement. Dans cette région, tous les Pictes révélés et ceux imprimés sur le plateau participent à l'attaque. La somme des Pictes "**Attaque**" donne la force de l'attaque des Pictes. **Chaque joueur**, qui possède un bâtiment dans cette région, est concerné par l'attaque et doit se défendre. Pour se défendre un joueur compte sur ses propres Légionnaires, qui se trouvent dans la région attaquée, et sur chacune de ses Fortifications de n'importe quelle région du plateau de jeu.

Chaque Légionnaire a une force défensive de 1, chaque Fortification a une force défensive correspondant à son niveau. Un joueur repousse une attaque des Pictes, si la somme de sa force défensive est égale ou supérieure à la force offensive des Pictes.

Les joueurs dont la force de défense est trop faible, doivent détruire l'amélioration de bâtiment la plus élevée, et la retourne face cachée. Les joueurs concernés enlève l'amélioration de bâtiment du plateau, et la remet devant eux. Ils doivent éventuellement remettre un pion ou un marqueur dans les réserves. (cf. Révéler l'amélioration et utiliser son avantage, sur cette page)

*Exemple 3 : Serge (noir) veut construire sa Fortification de niveau II. Il révèle un Pictes. Le Pictes indique "Attaque". Une attaque a lieu immédiatement avec une force offensive de 3, car on voit maintenant un total de 3 x "Attaque". Serge a maintenant dans cette région une Fortification de niveau I, son nouveau niveau II n'est pas encore valable. Dans une autre région, il a une autre Fortification de niveau I. Il obtient donc une force défensive de 2 et est plus faible que les Pictes. Il ne peut pas, par conséquent, révéler son amélioration de Fortification de niveau II dans la région et la remet dans sa réserve devant lui. Sébastien (blanc) a dans la région une Fortification de niveau III et une de niveau I dans une autre région. Il a donc une force défensive de 4 et est protégé. Christian (rouge) possède dans la région un Légionnaire, qui a une force défensive de 1. Dans une autre région, il a une Fortification de niveau II. Il a au total une force défensive de 3 et est également protégé. Claude (bleu) n'a aucune défense dans la région, dans une autre région il a une Fortification de niveau II et un Légionnaire. Puisqu'un Légionnaire peut seulement compter que dans la région où a lieu l'attaque, Claude a une force défensive de 2. Il doit détruire, dans cette région, un niveau d'amélioration de l'un de ses bâtiments. Il retire son Château de niveau I du plateau de jeu et remet également dans la réserve un marqueur Mouvement qu'il avait obtenu grâce à la construction de son Château de niveau I.*



**Attention:** il est permis de retirer volontairement l'une de ses améliorations de bâtiment du plateau de jeu. Cela peut être utile dans des cas exceptionnels. Le joueur déplace un Colon dans cette région. Au lieu de réaliser une action de construction, il y retire l'ensemble de ses améliorations de bâtiments construites et replace son Colon de nouveau sur la région de départ. Aucun tribut n'est payé et aucun Pictes n'est révélé.

### 4) REVELER L'AMELIORATION ET UTILISER SON AVANTAGE

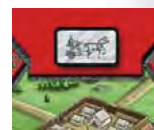
Maintenant, l'amélioration de bâtiment construite est révélée. Son avantage peut être utilisé immédiatement.

#### Fortification de niveau I, II et III

Les Fortifications apportent au joueur de la force défensive sur l'ensemble du plateau de jeu. Chaque niveau d'une Fortification correspond à 1 point de force défensive. Les deux Fortifications entièrement améliorées d'un joueur ont, ensemble, une force défensive de 6.

#### Château de niveau I et II

Lors de la construction d'un Château de niveau I et II, le joueur reçoit un autre marqueur Mouvement neutre. Plus tard, lors de la destruction d'un niveau du Château, le propriétaire doit remettre le marqueur Mouvement qu'il avait reçu pour cette construction dans la réserve.



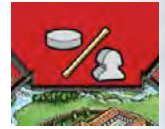
#### Château de niveau III

Au début de son déplacement un joueur peut placer sur chacun de ses Châteaux de niveau III l'un de ses Colons qui se trouvent sur le plateau de jeu et commencer son mouvement depuis cette région.



### Colonie de niveau I et II

Le joueur reçoit un nouveau pion, qu'il prend dans sa réserve. Si le joueur choisit un Colon, il le place dans la région de départ verte claire. Le Colon pourra seulement être déplacé lors du prochain tour et réaliser une action de construction. Si le joueur choisit un Légionnaire, il le place dans la région où l'amélioration vient juste d'être construite. Le Légionnaire pourra seulement être déplacé lors du prochain tour. Par contre, sa force défensive est immédiate. Un joueur peut seulement choisir des pions qu'il a encore dans sa réserve. Plus tard, lors de la destruction d'un niveau, le joueur choisit soit un Légionnaire ou un Colon présent sur le plateau qu'il remet dans sa réserve.



### Colonie de niveau III

Le joueur peut augmenter d'un niveau l'un de ses bâtiments. Aucune Colonie ne peut bénéficier de cette augmentation supplémentaire. Cette augmentation de niveau est gratuite et un Colon ne doit pas être disponible dans la région. Lors de cette augmentation de niveau, si des Colons qui n'ont pas encore exécuté d'action sont présents dans cette région, ceux-ci ne doivent pas retourner sur la région de départ et peuvent encore exécuter une action construction lors de ce tour. Si un Picté face cachée est présent, le Picté est révélé et on procède normalement (cf. : Révéler un Picté en page 4).



Plus tard, lors de la destruction d'une Colonie de niveau III, le joueur doit retirer en plus du plateau une autre amélioration de niveau II ou III, mais pas une Colonie. Si par exemple, une amélioration de Château de niveau II d'un joueur est détruite, il doit également remettre dans la réserve le Marqueur Mouvement reçu pour la construction du Château.

### Colonie de niveau IV

Le joueur doit atteindre le niveau IV pour la victoire. Une amélioration de niveau IV est protégée des attaques des Pictés et ne peut plus être détruite.



### Entreprise de matière première de niveau I, II et III

On reconnaît le niveau des entreprises de matière première à la quantité de matière première produite. Les Pêcheries, les Dépôts de Bois, les Carrières et les Mines d'Or produisent des matières premières conformément à leur niveau (cf. : B - Prendre des matières premières). Les entreprises de matière première peuvent seulement être construites dans les régions de matière première correspondante.

### RESUME DES REGLES DE CONSTRUCTION

Les règles suivantes sont valables lors de la construction des bâtiments (Entreprises de matière première, Colonies, Châteaux et Fortifications) :

- Un bâtiment peut seulement être construit dans une région avec l'un de ses propres colons.
- Chaque joueur peut posséder seulement 1 bâtiment dans chaque région. Dans les régions de matière première, on ne peut seulement construire que les entreprises de matière première correspondantes.
- Un bâtiment commence avec le niveau I et peut, plus tard, être élevé au niveau II, ensuite III et finalement au niveau IV (seulement pour les Colonies).
- L'amélioration de niveau est tout d'abord placée face cachée dans la région.
- La construction du niveau I coûte une matière première au choix, le niveau II coûte 2 matières premières différentes, le niveau III coûte 3 matières premières différentes et le niveau IV coûte 4 matières premières différentes.
- S'il y a dans une région verte foncée, des bâtiments d'autres joueurs de niveau plus élevé, ceux-ci reçoivent chacun une matière première des matières premières qui ont servi à payer le nouveau bâtiment. Dans les deux régions vertes claires et dans les régions de matière première, il n'y a aucun paiement du tribut à la construction.
- Après la construction le Colon retourne sur la région de départ.
- Ensuite un Picté doit être révélé, s'il y en a encore dans la région concernée. En cas de "Paix", il n'y a aucun effet. En cas d'"Attaque", il y a une attaque des Pictés.
- L'avantage lié au niveau de l'amélioration d'un bâtiment ne peut seulement être utilisé qu'après avoir surmonté une attaque des Pictés ou en cas de "Paix". Ensuite, l'amélioration est placée face visible dans la région.
- Chaque joueur doit au moins avoir construit l'une de ses trois colonies dans l'une des trois régions avec une couronne de laurier, au nord de l'île.

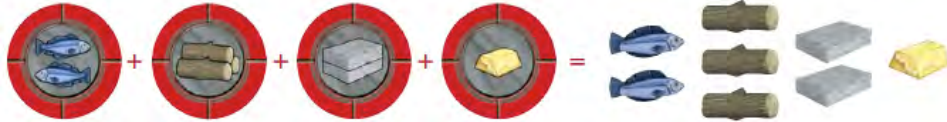




## B - PRENDRE DES MATIÈRES PREMIÈRES

Celui qui choisit "Prendre des Matières premières", ne peut pas déplacer de pion, ni construire de bâtiments ou d'amélioration lors de son tour. "Prendre des Matières premières" est l'unique action du joueur.

Le joueur prend autant de matières premières dans les réserves, qu'indiquent ses Entreprises de matière première. Au début de la partie, chaque joueur a chez lui exactement 1 Poisson et 1 Bois. Cette quantité peut être augmentée avec une amélioration.



*Exemple 4 : Christian (rouge) possède sur le plateau une Entreprise de Matière première Pêcherie de niveau II, un Dépôt de Bois de niveau III, une Carrière de niveau II et une Mine d'Or de niveau I. Il choisit l'action "Prendre des Matières premières" et prend la quantité de matières premières correspondante dans les réserves. Son tour est terminé.*



## VICTOIRE ET FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a construit trois colonies de niveau IV - dont l'une doit se trouver dans l'une des trois régions avec la couronne de laurier - on termine le tour de jeu en cours. Si un seul joueur a atteint le but du jeu, ce joueur est le vainqueur. Si plusieurs joueurs l'ont atteint, le gagnant est celui avec les Colonies les "plus en état de se défendre". Les joueurs comptent le nombre de Pictes "Attaque" dans les régions de leurs Colonies. Le joueur avec le plus grand nombre de Pictes, gagne. S'il y a encore égalité, le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de Matières premières (dans cet ordre, en premier l'Or, puis la Pierre, le Bois et pour finir le Poisson). S'il y a encore égalité, tous ces joueurs ont gagné.

Traduction française : LudiGaume - <http://www.ludigaume.net>



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, MMIX

Distribution France :



B.P.30 - F 62930  
Wimereux  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)